BRUTUS 17



"LUKT HET VANDAAG NOU EEN BEETJE
BETER MET JE BOEK, Rob?

EDITORIAL

jan

Het eerste getekstverwerkte editorial. Of is het gewordprocesste, of misschien geredigeerde? Zal me ook een byte wezen.
De overheersende gebeurtenis deze maand was natuurlijk het overlijden van Martin van Hal. Ergens anders in dit nummer wordt getracht hier nog iets zinnigs over te zeggen, maar of dat gelukt is, is maar de vraag. Je primaire reactie op zo'n schokkend bericht is sprakeloosheid en een gedeelte van die sprakeloosheid blijft hinderlijk aanwezig als je later iets over Martin wilt zeggen of schrijven.
Het blijft gamestarts regenen in de BRUTUS, daarom kunnen we wel stoppen met onze pogingen de BRUTUS zo af en toe binnen de 16 pagina's te houden. Een voordeel hiervan is dat er voorlopig ruimte zal zijn om de Diplomacy partijen van kaartjes vergezeld te doen gaan. Heeft het opsturen van JM's aan alle BRUTUS-abonnees toch nog enig nut gehad.
Omdat de BRUTUS-redactie gespreid op vakantie gaat en we van het merendeel van de lezers hetzelfde verwachten, hebben we een flinke zomerpauze ingelast. De volgende Brutus wordt begin September gemaakt, hopelijk aan dek van Guus' boot onder het genot van een heerlijk zonnetje en omvallende windsurfers.
Plezierige vakantie allemaal.

DE SCHANDPAAL

De volgende personen dienen met grote spoed geld over te maken op de girorekening van Guus Lobach (1929742): Roland Bakker, H.Bodlaender, Johnny Bottema, Niek van Diepen, Peter Dols, Wiebe Fokma, Jochem van Hal, Han Heidema, Heino Koning, Harrie van der Laan, Paul Michel, Harm Miedema, Wijka Oldenburger, Rinus Spit, Bernd Timmerman, Maurice de Volder en Ruurd Wiersma.
Voor mensen wiens naam onderstreept is, is dit de laatste BRUTUS die ze ontvangen, tenzij ze geld overmaken. De anderen hebben nog recht op BRUTUS 18.

WACHTLIJSTEN:

DIPLOMACY (GM Teijo Doornkamp): Maurice de Volder, nog 6.
STAB (GM Guus Lobach): Harrie van der Laan, Heino Koning, Chris Frowein, Wim Oldenburger, Nicholas Whyte, nog 2.
VAIN RATS (GM Jan Feringa): Harrie van der Laan, Peter Aars, Wally Koster, Wim Oldenburger, Wijka Oldenburger, nog 2.
SOPWITH (GM Peter Aars): Lex Pater, Nicholas Whyte, nog 4.
SNITS' REVENGE (GM Peter Aars): Ronald Kiel, Redmer Alma, Jan Feringa, nog 2.

Wil iedereen - voorzover hij/zij dat nog niet gedaan heeft - voorkeurslijsten inleveren bij de desbetreffende GM!

IN MEMORIAM Martin van Hal

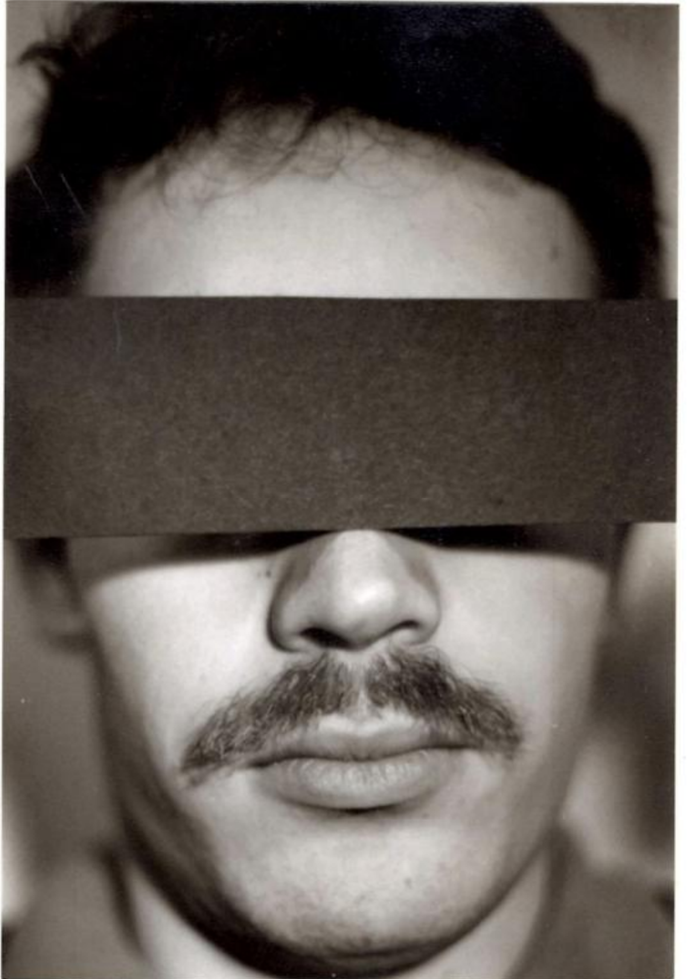
Een tijdje geleden werden wij opgeschrikt door het bericht dat Martin van Hal was overleden. Hoewel we elkaar slechts enkele malen per jaar zagen, hebben we Martin als een vriendelijke jongen en een enthousiast speler leren kennen. Zonder hem zullen de spelletjesbijeenkomsten niet meer hetzelfde zijn.

de BRUTUS-redactie

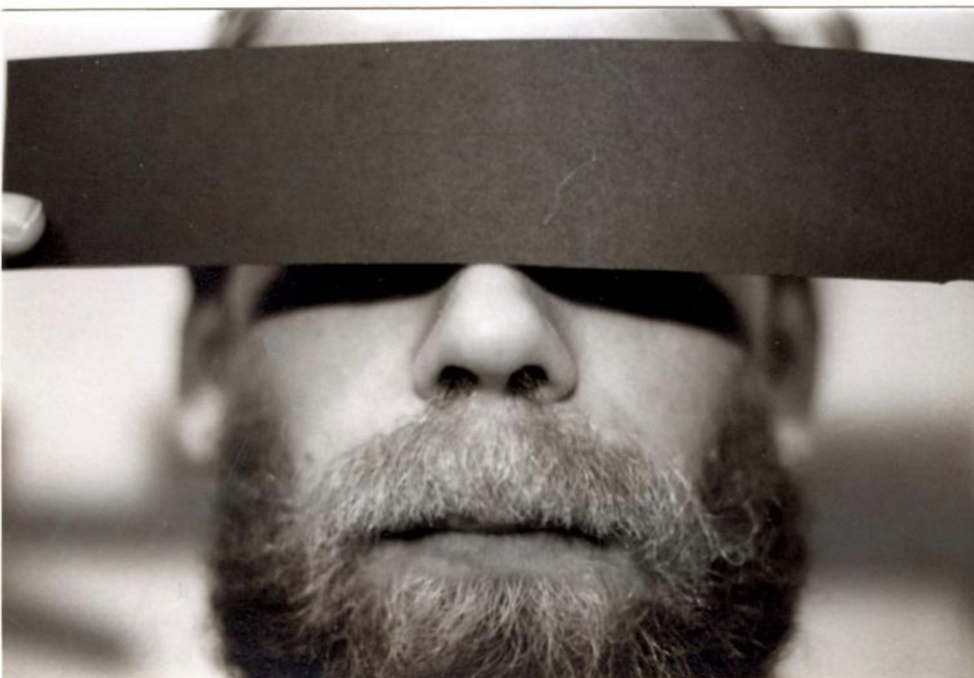
De volgende BRUTUS-Meet zal op donderdag 23 augustus in de Walrus zijn.
Adreswijziging: Wijka Oldenburger, De Nijkampen 27, 7815 KP Emmen, geen tel.

ZIT DAT WEL SNOR? **PETER**

Als werkloze wil je ook wel eens een verzetje dus stapte ik in de lunchpauze een kantoor van de BVD binnen en ging ik eens in de archiefkasten neuzen.
Sjonge, wat je daar al niet vindt; dat is toch echt de moeite waard. Zo stuitte ik op een gegeven moment op een bekende snor. De snor van Jan Herman zo te zien. Kennelijk een editor met een donkerbruin verleden.



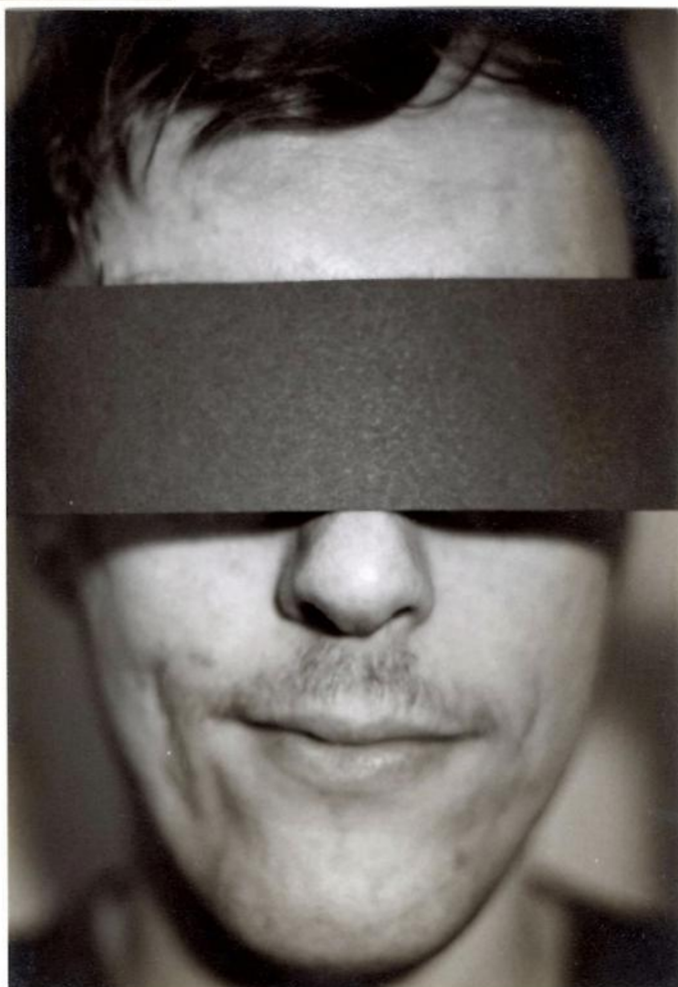
Ik vroeg me natuurlijk meteen af of dit de enige verdachte editor-snor zou zijn. Wie schetst mijn verbazing als ik alras een tweede toch wel zeer bekende snor tegenkom. En het bleef niet bij die twee. Na een tijdje had ik er zelfs 6(!). Juist op het moment dat ik alle gegevens erbij wilde schrijven hoorde ik het geluid van naderende voetstappen."Ai ai,de ambtenaren worden weer actief(?), in ieder geval is hun lunchpauze om", schoot het door me heen. Ik stopte de foto's in m'n broekzak en sprintte als



een haas naar buiten.
Ik kon echter niet nalaten een bevallige secretaresse effe lekker in de kont te knijpen 'on my way out' wat me nog een oorvijg en bijna een naaldhak voor mijn hoofd kostte.
Uiteraard hebben deze to's bij de BRUTUS-redactie heel wat teweeg gebracht. Zijn deze snorren werkelijk zo verdacht vroegen we ons af. Natuurlijk zijn deze snorren niet verdacht. Ze zijn mooi! Wat zeg ik? Ze zijn heel erg mooi!



Vinden jullie (ja ik heb het ook tegen jou die dit nu leest) dat ook niet? Laat ons weten wat je van deze snorren vindt. Geef ze een cijfer (op de schaal 0-10) en schrijf op of je de betreffende snor verdacht vindt of juist niet en waarom. Hoe kunnen deze snorren nu in het archief van de BVD gekomen zijn? Wat hebben deze snorren op hun geweten? Hebben deze snorren uberhaupt een geweten? Wie onderhouden deze snorren en wie betaalt dat? Worden ze wel onderhouden? Hoe oud zijn deze snorren? Wat zijn de karaktertrekken van deze snorren? Hoe komt de snor op jou over? Is het een hondstrouwe snor of stabt deze snor je al in herfst 1901? Zitten er gemene snorren bij en zo ja is een ervan de gemeenste snor van Nederland?
Je ziet dat de BRUTUS-redactie vragen heeft die ze graag opgelost ziet. Wie verschaft ons de helderheid die we ons wensen? Gooi je reactie bij een redactielid in de bus.





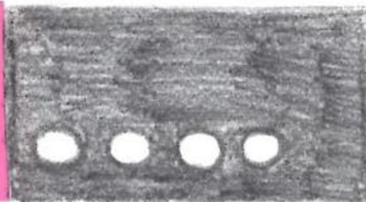
mannen mogen best bellen

Vrouw met eigen Stijl



Er was eens een meisje van wie bijna niemand iets wist...

Ivo doet het



U herinnert zich wellicht het artikel in BRUTUS 16 over ons gewaardeerd redaktielid Teijo Doornkamp. Wij beschreven toen de zwangerschap van Teijo. In dit boeiende artikel in BRUTUS 16 deden wij een beroep op U om informatie in te zenden over de onbekende donor wiens eitje Teijo heeft mogen ontvangen. Onder de vele tips die wij binnenkregen was er slechts één te gebruiken. Die leidde ons rechtstreeks naar ons doel. Dit is dan ook de reden dat wij U al in zo'n korte termijn kunnen openbaren wie de geheimzinnige donor is geweest :

EEN BLONDE SCHONE UIT HET WESTEN DES LANDS, GENAAMD IVOLIENTJE

(in verband met de privacy kunnen we haar achternaam niet vermelden).

Het feit dat Ivolientje afgekort is tot het kort maar krachtige Ivo heeft zij te danken aan haar charmante postuur. Haar favoriete sport is body building. Na 6 weken van intensieve training van het onderstel heeft zij nu een paar stevige welgevormde poten onder haar bevallige kont. Momenteel is zij bezig met het ontwikkelen van arm- en borstspieren. Naast haar sportbeoefening gebruikt zij ook nog hormoonpreparaten. Helaas heeft dit bij haar een averechts effekt. Zoals U kunt zien is haar eerder zo welgevormde boezem zo plat als een dubbeltje. Wij houden U op de hoogte.

Tot onze spijt moeten wij U nog mededelen dat Teijo ondertussen een miskraam heeft gehad, en dat hij lijdt aan een soort van postnatale depressie. Wij wensen hem - ook namens de redaktie - veel sterkte.



Hoe krijg ik grotere borsten?

voor geld

WIJKA & YVONNE



UIT DEN VERHALENTROMMEL VAN OOM WIM



TUNNELS EN TROLLS

In deze BRUTUS een aflevering van Oom Wim over TUNNELS & TROLLS. Om jullie te informeren over dit andere Fantasy Role Playing Game laat ik het woord aan een Groningse T&T Gamesmaster, Rolf Sijmons. Hoppa Rolf.

Rolf:

Van de varianten op D&D was T&T waarschijnlijk een van de eersten om te verschijnen. De oudste T&T versie werd in 1975 geschreven door Ken St. Andre en is als variant in essentie gelijk aan D&D, namelijk in dat wat alle Fantasy Role Playing Games gemeen hebben: regels om een character te construeren en een vechtsysteem dat de mogelijkheid biedt om bijvoorbeeld met bloedbespatte bijl de 7 magisters van de binnenste kring te bestrijden.

Deze kroniek is echter niet bedoeld om de overeenkomsten met D&D neer te vederen, maar om een indruk te geven van de iets afwijkende regels en hoe het spel er in de praktijk uitziet. Hiertoe verplaatsen we ons naar O'GURK waar op enkele tientallen voeten achter de zwarte poort van Thol-Bu-Thar, het uithangbord van "De ogen van Cirrh" knarsend door de herfstwind heen en weer bewogen een akelig melodietje piept en de breedgeschouderde leden van de Tholwacht met grote tegenzin de herberg verlaten om in de striemende regen hun ronde te vervolgen. Binnen knapt echter een gezellig haardvuur en het is duidelijk dat men in deze, langs alle rivieren beruchte avonturierskroeg op buitengewoon plezierige wijze de tijd kan doden. Clovert Ammelgaan, de waard, tapt met gulle hand de witstenen trolleschedeltjes vol met schuimend Brur en rond de haard klinkt het vertrouwde gebral dat onverbrekelijk een vrolijk spelletje "hoofd op kop" begeleidt.

Het is stamgast Snut, zoon van Snud Eenhand (de eigenaar van de schermschool aan het plein van de zes wegen) die een aantal voor hem onbekende gezichten waarneemt en met duidelijke interesse de net aangekomen reizigers bestudeert. Aan het raam is een elf gaan zitten wiens jeugdige gelaat enige bekende trekken vertoont, die Snut toch niet direct kan plaatsen. Hij is gekleed in een modderige purperen mantel, die echter niet kan verhullen dat hij daaronder een roestig harnas draagt. De staf die naast hem tegen de tafel staat is eenvoudig gesneden, maar tevens rijkelijk met runen beschilderd. Snut concludeert dan ook dat dit een magier moet zijn van lage rang. De tovenaar is na eerst een gesmoord gegiechel te hebben opgewekt in een poging thee te bestellen nu onder het onwennig drinken van Brur in gesprek geraakt met een klein gevleugeld wezen dat boven hem op een steunbalk is gezeten. Het is gehuld in glimmend staal en op zijn rug hangt een kleine krijgsboog. Snut klapt verrukt in de handen als deze wonderlijke verschijning van de balk springt en een kleine Immelman draait rond het hoofd van een hem onbekende dwerg. De fairy, want dat is het, heeft zich voorgesteld als Eisenstein (Pinkeltje voor zijn vijanden, Oom Wim voor de lezers) en begint onbehoorlijke opmerkingen over het wel heel erg korte baardje van de dwerg te maken. Dat is niet slim, wat wel kan kloppen daar Eisensteins IQ (een van de 6 T&T eigenschappen) slechts 3 bedraagt. Ook de aangesproken dwerg, genaamd Humphrey, is niet bijster geschoold in het gebruik van de frontale kwabben (IQ 7), maar zijn hand is des te sneller. Met een greep is zijn Warhammer uit zijn riem en het volgende moment zwaait het wapen met de dodelijke precisie van een krijger in de richting van het vliegende etterbuiltje. Eisenstein wil de slag ontwijken en de Gamemaster (GM) verlangt hier i.v.m. de krijgsscholing in de vliegkunst slechts een 2e level SAVING ROLL op LUCK (LK, een andere T&T eigenschap) voor. Omdat Eisenstein een fairy is, mocht hij zijn oorspronkelijke met 3D6 gegooide LK met 1.5 vermenigvuldigen en heeft nu een waarde 15. Een 2e level saving roll (afgekort 2LSR) verlangt dat het rollen met 2D6 samen met LK samen een score van 25 oplevert. Eisenstein gooit dubbel (2 X 4) en mag daarom nog een keer werpen. Ditmaal 3 plus 5, samen dus 31, m.a.w. ruim boven de verlangde 25. De fairy deinst ongeschonden in steile klim achteruit. Humphreys hamer komt daardoor met een gezwollen dreun op de tafel voor hem terecht, de pul Brur van Eisensteins gespreksgenoot verbrijzelend.

O'GURK.



THE TROLL MOUNTAINS
THE GRIMATH MOUNTAINS
ALBA
HO'RAIZN
SELOKENE
SELOPEDE
SELOTARD
TOWN OF THE RIVER-LORDS
THORN BORDER
HILLS OF THE FIRST BATTLE
THE WIVERN WOLD
W
N
E
S
ULK
NEW-ULCUS
RUIN OF
THORN-ARTHROBIL
PLAIN OF PLAGUES
MARROWOOD
AARGH-DOLADORN
UNFRIENDLY LANDS OF NUMSKULL
GOIRE
ROOK
INN
COR-P'ULMONÂLE
THE DARK LAKE
THE JOLLY MARSHES
KNOVLCC
ELF WOOD
THE GREY ISLES
SINUS CAVERNOSES
CIRRH-HAVEN
COASTS OF ETERNAL TORMENT

De tovenaar, zijn naam is Trent, snapt ogenblikkelijk dat hier een daad gesteld moet worden en dat dit een mooie gelegenheid is zijn kunnen als werkzoekend magier te bewijzen. Als 1e level tovenaar heeft hij de beschikking over 10 spreuken....... Terwijl Humphrey zijn wapen uit de tafel loswrikt maakt Trent een snel gebaar en een "Take That You Fiend" raakt de dwerg vol op de borst voor 12 Hit Points (HP), gelijk aan Trents IQ. Een harnas biedt geen bescherming tegen deze magie en Humphrey moet dan ook de volle 12 punten van zijn CONSTITUTION (CON) aftrekken. Als dwerg mocht hij indertijd zijn 3D6 worp met 2 vermenigvuldigen: zijn CON werd 16 en is nu 4 (16-12).

Snut merkt op dat inmiddels een andere dwerg aan de bar uit een Brurroes ontwaakt. Gekleed in de wapenkleuren van de Goitre, het dwergenoord ten zuidoosten van Aargh-Deladorm, en zijn naam sergeant Mazuro geborduurd op zijn mouw, kijkt hij eerst wat lodderig om zich heen, maar de blik op zijn doorgroefd gelaat verstrakt als hij een landgenoot op dergelijke wijze bespot ziet. Een dwerg z'n baard is zijn eer. Mazuro graait naar zijn zijde en een tel later ligt een akelig blinkende dolk in zijn hand, die hij onverwijld richting Trent werpt. Gooien (net als boogschieten) vereist een SAVING ROLL op DEXTERITY (DEX). De afstand tot Trent is 6 yard en het te raken doel is "groot". Mazuro moet daarom een 4LSR op DEX halen: te weten (4 X 5) + 15 = 35. Zijn DEX is 11, zodat hij met 2D6 minimaal 24 moet gooien. De eerste worp is een dubbel: 2 X 5, de tweede 3 + 6, totaal 30, dik onder de verlangde 35 dus. De dolk vliegt kletterend tegen de muur. Trent, geschokt door deze onverwachte aanval overziet snel zijn mogelijkheden. De toverspreuk van zo even heeft hem 6 punten gekost, af te trekken van zijn STRENGTH (ST). Deze was 11 en is nu 5. Weliswaar komt zijn ST met een snelheid van 1 per full turn (non-combat, 10 minuten) terug, maar op dit moment heeft hij daar weinig aan: een nieuwe "Take That You Fiend" zou zijn dood betekenen (ST kleiner dan 1) en andere spreuken, die minder kosten zijn minder geschikt. Er zit hem niets anders op dan zijn staf te grijpen en hiermee Humphrey af te weren, die reeds zijn hamer met een boog naar de magier zwaait. Dit wapen, dat de dwerg met zijn ST en DEX mag hanteren, geeft hem het recht 5D6 te rollen en daar nog eens 1 bij op te tellen. De staf geeft Trent recht op 2D6. Humphrey gooit 21, Trent 8. Beiden mogen hier nog eens hun zogenaamde PERSONAL ADDS (ook wel COMBAT ADDS genoemd, bepaald door hoge of lage scores op LK, DEX, ST) bij optellen. Humphrey heeft daarom een totaal van 45, Trent 17. Het puntentotaal van Trent is lager, hij verliest daarom deze combat turn en moet het verschil (45-17=28) tussen beide partijen incasseren op zijn CON. De tovenaar draagt een Scale harnas, hetgeen hem voor 8 HP bescherming biedt. Als elf heeft hij geen hoge CON (9), hiervan moeten de resterende HP afgetrokken worden: 28-8=20. CON komt beneden 1 en de tovenaar valt morsdood op de grond ... een dwerg laat niet met zijn baard spotten.



Deze daad heeft echter bij de elven onder de gasten de nodige beroering gewekt, 6 van hen bespringen Mazuro en zijn landgenoot. De GM kondigt een GENERAL MELEE af. De beide partijen tellen daartoe binnen hun groep de individuele worpen en personal adds op: elven 85, dwergen 73. De dwergen verliezen deze combat turn dus en moeten het verschil (83-75) samen incasseren, elk dus 6. Ze mogen als krijgers echter (i.t.t. de magier) rekenen op de dubbele bescherming van hun harnas: Humphrey 18, Mazuro 20. Bij beide dwergen geven de klappen van 6 dus hooguit een krasje op de borstplaten.

Snut voorziet een oeverloos en weinig boeiend heen en weer gemep en besluit af te rekenen om daarna voor de verandering eens een blik in "De Narrige Eenhoorn" te werpen, die aan de andere kant van de straat ligt. Het strijdgewoel achter zich latend wordt hij op straat echter tot zijn niet geringe vreugde geconfronteerd met een uit het Huis der Waarheid ontsnapte Goblin. In de verte naderen reeds gerechtsdienaren maar het monster heeft al een behoorlijke voorsprong en slechts enkele tientallen voeten moet het nog afleggen om door de Zwarte Poort de vlucht in Mergwoud te wagen. Snut bedenkt zich geen moment en trekt zijn Broadsword (3D6+4) om de Goblin het ongepaste van diens handelen te doen inzien.

De Goblin heeft een MONSTER RATING (MR) van 30, wat recht geeft op een aanval van 4D6 plus de helft van actuele MR aan combat adds (15). Snut scoort 30 (dice+adds), het monster 28. De laatste verliest dus de turn en moet het verschil in score aftrekken van zijn MR, deze wordt dus 28, hetgeen tot gevolg heeft dat het creatuur bij de volgende turn slechts met 3D6 plus 14 (MR/2) aanvalt.

Twee combat turns later (4 minuten) heeft de zwierig schermende Snut (een appel valt niet ver van de boom) de MR gesnoeid tot 5, waarop de Goblin erbarmelijk schreiend door de dienaren van de wet wordt weggeleid ..... (einde demonstratie)

Nog wat kenmerken en samenvattingen van T&T:

Karaktereigenschappen zijn (elk 3D6): ST, DEX, LK, IQ, CON, CHR (Charisma).

Karakterklassen:

a) Warrior: alle wapens, 2 maal bescherming van wapenrusting.
b) Wizard : alleen kleine wapens (max 2D6), elke wapenrusting, Minimum DEX. en IQ (resp. 8,10), leert spreuken van Gilde tegen betaling (uitgezonderd de 1e level spreuken, waarmee de beginnende magier kostenloos uitgerust is). Spreuken kosten ST.
c) Rogue : alle wapens, elke wapenrusting, kan toveren (IQ groter dan of gelijk aan 10, DEX groter dan of gelijk aan 8) maar moet alle spreuken tijdens het spel leren van toevallig aanwezige tovenaars (nooit Gilde).
d) Warrior-Wizard : minimaal 12 op alle eigenschappen (voor de rasmodificatie) kan toveren en kent meteen alle 1e level spreuken maar is later, net als de Rogue aangewezen op passerende leermeesters (nooit Gilde). Krijgen iets meer bescherming door harnas dan tovenaar en mogen alle wapens gebruiken.

Rassen: Mens, Elf, Fairy, Dwerg, Hobbit, Leprechaun (kaboutertje). Voor elk ras gaan sommige eigenschappen omhoog, andere omlaag.
De monsters kunnen voorzien zijn van (naar keuze) een Monster Rating of karaktereigenschappen als de spelers (zogenaamde Personalised Monsters).
Vechten is mogelijk zowel speler tegen monster als spelergroep tegen monstergroep (naar keuze, maar groep tegen groep is zowel minder leuk als handig).
De benodigde ADVENTURE POINTS om een level te stijgen zijn voor spelende karakters (T&T spreekt van DELVERS) gelijk en worden toegekend voor vechten, waaghalzerij en unieke acties, nooit voor goud. Soms kan het stijgen in level, hetgeen het hoger worden van een of meer karaktereigenschappen inhoudt, in de Dungeon gebeuren.

Voor het spelen van T&T heb je genoeg aan een, vrij compact, boekje. De omvang van de handleiding impliceert echter dat voor een hoop situaties in de overigens helder geschreven tekst geen tabel te vinden is. Evenmin zijn er uitgebreide lijsten van monsters. T&T vereist daarom misschien wat meer vindingrijkheid van de GM dan D&D van de DM. In de praktijk kunnen zelfs de meest krankzinnige situaties m.b.v. een arbitrair vastgestelde Saving Roll op (meestal) LUCK worden opgelost.
"Delvers do it in Dungeons, but Tunnels do it to Trolls"!

Morbus Morborum

Nawoord Oom Wim:
Zoals Morbus zegt gaat het toekennen van Adventure Points duidelijk anders dan in D&D. Zo wordt voor goud, of voor Magische items geen AP toegekend. De filosofie hierachter is dat deze items hun eigen beloning zijn. Een standpunt dat mij duidelijk sympathieker overkomt dan dat van D&D. Waarom zou de immateriele beloning (in D&D experience points) altijd samen moeten gaan met de materiele beloning (goud en magische items). Het samengaan van deze twee houdt in de praktijk bijvoorbeeld in dat een DM in D&D als hij de spelers XP wil geven, ze een schat moet laten vinden. In T&T levert het oplossen van een raadsel sowieso een beloning op.

Het COMBAT-SYSTEEM van T&T is aanzienlijk eenvoudiger dan dat van D&D, dat een middenpositie inneemt tussen T&T en aan de andere kant bijvoorbeeld Chivalry & Sorcery. Zo is de General Melee (ene complete groep tegen andere complete groep) mijns inziens wel erg gesimplificeerd. Dit is natuurlijk volledig persoonlijk.

Mijn conclusie is dat er voor "role playing" genoeg gelegenheid is in T&T. In sommige opzichten is het misschien wel superieur, ondanks de kleinere handleiding. Voor regelneukers zijn er waarschijnlijk te weinig tabellen.

De volgende maal zal ik weer eens iets over D&D schrijven. Misschien dat diegenen onder jullie die al een BOGGIE gespeeld hebben mij over hun ervaringen kunnen vertellen. In de campagne waar ik zelf speel gaat het tot nu toe erg goed met ze. Prettige vakantie toegewenst van jullie toegewijde Oom.

"Het mes ligt op tafel"

De convooiregels: glad ijs ?

Na een hevige oorlog met Frankrijk bevindt Engeland zich op de volgende positie:
ENG: F NTH
FRA: F Wal, F ENC, A Pic
GER: F Den, F SKA
Droevig nietwaar ? De verovering van Londen lijkt niet meer te voorkomen. In verband met een verdere aanval op Engeland wil Frankrijk zijn leger in Pic graag op het Engelse vasteland zetten. De Franse zetten liggen dan ook voor de hand: A Pic-Lon, F ENC C A Pic-Lon, F Wal S A Pic-Lon.
Kijk nu eens naar de volgende zetten van Engeland en Duitsland en kijk wat de GM besliste.
ENG: F NTH C A Pic-Lon (retr. Yor)
FRA: A Pic-Lon, F ENC C A Pic-Lon, F Wal S A Pic-Lon
GER: F SKA-NTH, F Den S F SKA-NTH
Het convooi naar Londen ging niet door, besliste de GM en hij had daar de volgende verklaring voor:



*) Hij gebruikte de Engelstalige spelregels van Avalon Hill uit 1976.
*) Regel XII.4 uit deze regels luidt: "If the order as written permit more than one route by which the convoyed army could proceed from its source to its destination, the order is not void on account of this ambiguity; but if ANY if the possible routes are destroyed by dislodgment of a fleet, the army may not move"
*) Er waren hier twee mogelijke convooiroutes:
   1) Via ENC en NTH
   2) Via ENC alleen
*) Een van de mogelijke convooiroutes wordt voorkomen door het verdrijven van NTH.
*) Het leger van Pic gaat dus niet naar Londen volgens Regel XII.4

Engeland kende de spelregels blijkbaar erg goed want hij had het met Duitsland op een accoordje gegooid: Willens en wetens had Engeland zich uit NTH laten verdrijven om zo Londen te behouden.

dát is pas om ziek van te worden

Een absurde situatie ? Een fout in de spelregels ? Om dit te beslissen is het m.i. goed om eens naar de geest van de spelregel te kijken: Hoe is deze spelregel bedoeld, waarom staat deze regel uberhaupt in de spelregels ? Met deze spelregel hebben de opstellers van de regels een poging gedaan ambigue convooiorders onaantrekkelijke te maken. De vraag is of dat nodig is: Is het ooit aantrekkelijk om een ambigu convooi te orderen ? Na lang puzzelen ben ik op een voorbeeld gekomen:

ENG: F NWG, F NTH, F NAO, F ENC, F MAO en A Cly.
FRA: F Pic, F WMS, F IRI.
Engeland ordert nu:
F NWG & F NTH & F NAO & F ENC & F MAO C A Cly-Bre.

Snoei niet in het wildeweg

Tegen iedere set Franse orders is dit convooi bestand. Valt F IRI MAO aan dan gaat het convooi via NWG, NTH en ENC. Valt F IRI daarentegen ENC aan dan gaat het convooi via NAO en MAO. Iedere andere set orders van Engeland verzekert het slagen van het convooi niet 100 %.
In Dolchstoss 76 schreef de Amerikaan Fred Davis dat Avalon Hill geprobeerd heeft deze fout in de spelregels te herstellen. De nieuwe regel XII.4 luidt daarin: "The army is not prevented from moving unless ALL the routes are disrupted". Dit laat dus expliciet ambigue convooien toe. In het voorbeeld uit de postale partij zou het Franse leger dan ook gewoon naar Londen gaan.
Het tweede voorbeeld zou dan ook doorgaan, m.i. niet terecht. Dit voorbeeld is echter alleen van theoretisch belang, simpeler voorbeelden zijn nauwelijks voorhanden. De nieuwe regel XII.4 lijkt me dan ook een verbetering. De enige definitieve methode om van ambigue orders af te komen, is m.i. het expliciet laten opgeven van de convooiroute. Bijvoorbeeld: A Cly-Bre Convoyed By F NAO & F MAO ofwel A Cly-Bre Convoyed By F NWG, F NTH & F ENC. Maar dit haalt misschien een beetje de sjeu van het convooi weg.

Teijo Doornkamp

BESTE BRUTEN

CATHY CUNNING: Funny, I read your letter in DENVER GLONT and I wanted to write you too! We DG-groupies have to keep together. I bet you didn't know I was the head of the Glover Rogerson fanclub, did you?
JAN: I suspected something like that. Count me in.
CATHY: Well, it's been kind of quiet. Membership is quite low and then with Tamlyn making fun of it. Pete gets his nose into everything. I can't even write Glover a decent love letter without Tamlyn finding out about it.
JAN: The main theme in Tamlyn's wet dreams is: "the ravishing beauty who establishes the Peter-Tamlyn-fanclub". Since dreams usually take a lot of time to come true and this one in particular needs to bypass some obstacles (ever been called an obstacle, Kathryn?), Pete's just a bit frustrated.

NICHOLAS WHYTE: Guess Who had some valid points to make and I feel you jumped on him a little hard - maybe I just misunderstood your comments. Actually I have great fun trying to tease out from GM's as much as I can.
Another good idea for players is to bombard the GM with as many sets of orders as possible. He will probably choose the best set out of a sense of guilt.
JAN: I think you understood my comments perfectly well. Cheating and teasing is OK in Diplomacy, but do it on the other players, not on your GM.
Your "trick" won't work with a good GM. He'll just take the last set of valid orders, even if they are pretty bad for your position. If it isn't clear which orders are most recent, he'll take a set at random.
NICHOLAS (die dus ook een aardig woordje nederlands spreekt): Een leuke gebeurtenis voor mijn vriend, die in een partij buiten een zine Diplomacy speelde. Hij is verhuisd en de GM heeft zijn nieuwe adres bij zijn orders geschreven. Een andere speler heeft gedacht dat de GM verhuids was - en dus kreeg mijn vriend de Italiaanse orders i.p.v. de GM.
JAN: Weet je zeker dat het niet een truc van de Italiaan was? Door schade en schande wijs geworden zou ik zo iets niet vertrouwen, denk ik.

Als GM wordt ik dikwijls geconfronteerd met sets orders, die duidelijk beter geformuleerd hadden kunnen worden. Veel voorkomende fouten en/of omissies zijn:

- geen of onvoldoende retreats of builds
- onduidelijk of onjuist geformuleerde retreats of builds
- geen datum
- geen handtekening
- geen of onjuiste vermelding van het seizoen
- geen naam van het spel
- niet gebruik maken van een typmachine, terwijl men een slecht leesbaar handschrift heeft

Al dit soort dingen werken fouten en onbedoelde gebeurtenissen in de hand, mede doordat teveel aan de GM overgelaten wordt. Vooral de mogelijkheid om retreats of builds afhankelijk te maken van andermans' zetten wordt te weinig en vaak onjuist gebruikt.

Daarom nu een set 'nette' herfst-orders als voorbeeld:

Paulus de Boskabouter
Rozenstraat 3
1614 SB Lutjebroek

"Stabben is hebben" Fall 1904 GER-GM

Lutjebroek, 29-2-84,

Beste GM,
hierbij mijn zetten:

A Bur-Bel Retreat A (zie onder)
A Mun-Bur No Retreat
F Ska-Den Retreat: 1.Nor 2.Swe 3.NTH
F BAL-Den No Retreat
A Kie-Hol No Retreat

Retreat A: Als FRA F MAO-IRS of F MAO-NAO speelt, dan Retreat: 1. Ruh,
In alle andere gevallen, Retreat: 1.Mar 2.Par 3.Gas 4.Pic 5.Ruh

Breaks:
- Als ik Hol verlies en Bel niet terugwin: F Ska,
- Als ik Den verlies en Bel niet terugwin: A Bur,
- Voor eventuele andere gevallen:
  1. F Ska, behalve als deze in Den terecht gekomen is
  2. A Bur, behalve als deze in Bel terecht gekomen is en A Mun-Bur niet gelukt is
  3. F BAL

Builds:
- Als Ska opgeblazen wordt en A Kie-Hol gaat door: 1.F Kie 2.A Mun
- Als Ska opgeblazen wordt en A Kie-Hol lukt niet: 1.F Ber 2.A Mun
- In alle andere gevallen: 1.A Mun 2. F Kie 3. A Ber

Press:
- Als ik moet breken:
GER-Starship Enterprise: OK Scotty, beam me up. There's no intelligent life down here.

Met vr. gr.

JE MAINTIENDRAI 22. Boring. Wij vrezen het ergste voor het vakantienummer.
Ivo Bouwman, van Heutszstraat 11, 2593 PC Den Haag



THE GUILDER 2. Dit Noordierse blad komt uit de RPG-hoek, maar de editors bieden ook verscheidene postale spelletjes aan, zoals: Diplomacy, Milan Diplomacy, Sopwith, Awful green things, Game of Nations, Limerickania. Men schijnt zelfs van plan te zijn Pronkjewail aan te bieden!
Een leuk blaadje voor 30p. Voor geinteresseerden:
Damien Maddalena, 230 Tate's Avenue, Belfast, UK

DEMONS DRAWL 5. 44 pagina's RPG voor 45p, da's niet veel! Veel aandacht voor de 'hardware', dwz. spells, monsters, dungeons, character classes etc. Ook de editor van dit blad heeft de postale spelletjes ontdekt en biedt aan: Diplomacy, Sector One, Kingmaker, Dune en War of the Ring.
De enige kritiek die ik op het blad kan leveren is de serieuze toon waarin DD geschreven is. Wat meer humor en zelfkritiek zou welkom zijn.
Jeremy Nuttall, 49 Longdown Road, Congleton, Cheshire, UK

QUARTZ 6. Ook hierin komen postale spelletjes en RPG aan bod. Geoff Kemp heeft een eigen tekenaar en dat is aan het fraaie uiterlijk van QUARTZ duidelijk te zien. Aangeboden spelletjes: Diplomacy, Chess, Cline, Formula 1, Judge Dread, Sopwith, WWI Diplomacy. De prijs is 30p voor 12 pagina's A4.
Geoff Kemp, 23 Raygill, Wilnecote, Tamworth, Staffs, B77 4JY, UK

DOLCHSTOSS 76. Hierin Sharps' eigen postale rating systeem, onenigheid over convooi-regels, ideeen voor het 50-ste spel in DOLCHSTOSS, boze lezers over Sharps' commentaar bij de partijen, percentages van openingen en Sharps' versie van Vain Rats. Blijft een prima blad.
Richard Sharp, 27 Elm Close, Amersham, Bucks, HP6 5DD, UK

PSYCHOPATH 14. Steeds meer spelletjes en steeds meer columnisten, waardoor de omvang 48 pagina's is geworden. Het schijnt een populair zine te zijn ondanks het lage verschijningstempo (om de twee maand!) en allegaartje-achtige karakter. Spelletjes: te veel om op te noemen.
Mike Dean, 32 Newlands Avenue, Scarborough, North Yorkshire, YO12 6PS, UK

EUROPA EXPRESS 34. Een uitstekend, zeer internationaal getint zine. Kenmerken: weinig spelletjes, veel press, veel artikelen, subzines en brieven, veel politieke discussie en toch niet te serieus. Van harte aanbevolen!
Gary Coughlan, 4614 Martha Cole Lane, Memphis, Tennessee 38118 USA

THE ACOLYTE 58. Het favoriete zine van de redactie. Tamlyn weet maandelijks een uiterst goed blad in elkaar te stampen. Discussies over het ontwerpen van RPG's, motorfietsen, professionele RPG-zines etc. Verder veel inside-information en een prima letter-column. Het subzine HEIMSKRINGLA is duidelijk een van de beteren. Spelletjes: Diplomacy, Cline, F(Rom), Snits' Revenge, Nuclear War, Finchley Central, Sopwith, Machiavelli, Origins, Gladiator, Illuminati, Imperator.
Pete & Kathryn Tamlyn, 2 Poplar Road, The Coppice, Aylesbury, Bucks HP22 5BN, UK

Een tijdje geleden is in Leeuwarden een spel afgelopen met een half-postaal, half-face-to-face karakter. De deadline was wekelijks naar ons weten en de GM was een van de spelers uit de partij. Reden om het spel niet in de postale ratinglijst op te nemen. Wel willen we hier de uitslag publiceren.

Te let betocht had mannich yn't leed brocht 1900-1906

		'01	'02	'03	'04	'05	'06	
AUS	Willy v/d Velde	5	4	5	6	8	7	2e
ENG	Alle v/d Veen	4	7	9	10	13	19	1e
FRA	Henk Baas	4	4	3	2	-	-	7e
GER	Klaas Beetsma	4	4	5	5	6	1	5e
ITA	Joop v/d Werff	3	4	3	3	3	4	3e
RUS	Wietze de Vries	6	6	4	4	1	1	6e
TUR	Gouke de Vries	4	5	5	4	3	2	4e

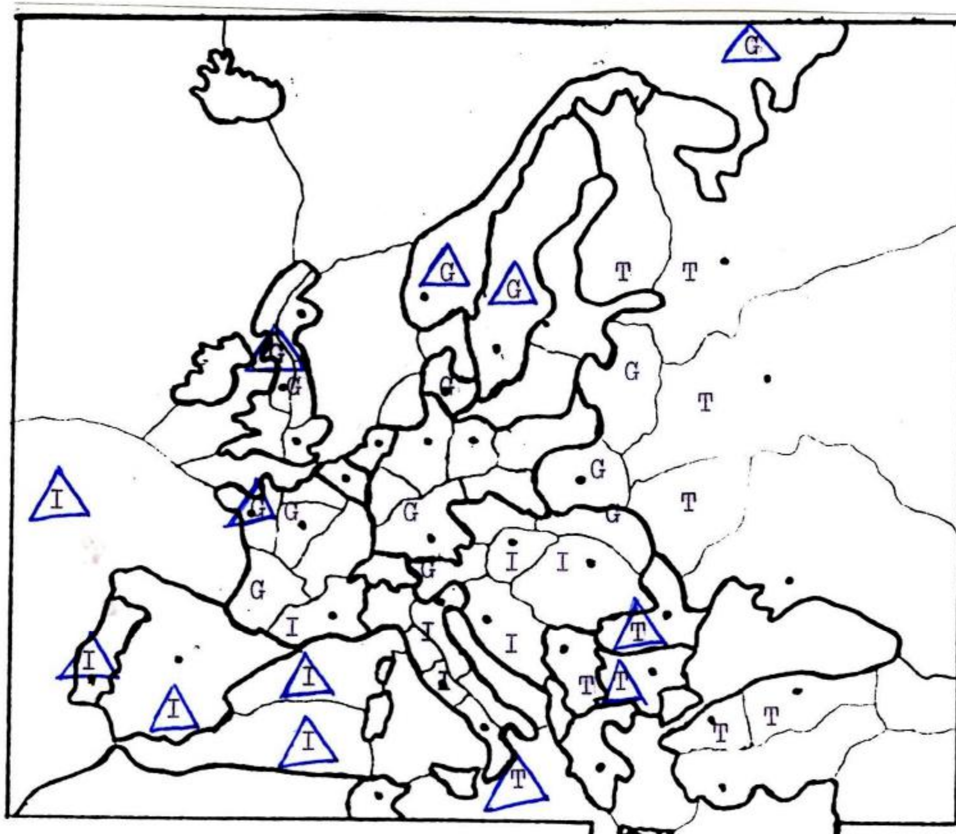
DIPLOMACY HET EINDE VAN DE DROOM

Winter 1906 1983 FT GM Guus Lobach

Dit spel is geeinidigd in een 3-way-draw tussen Germany (Graham Smith), Turkey (Jan Herman Veldkamp) en Italy (Roel Panjer). Hierbij mijn felicitaties aan de drie winnaars. De officiele einduitslag is:

		1901	1902	1903	1904	1905	1906
7.	AUS (Wally Koster)	3	2	0	-	-	-
4.	ENG (Bernd Timmerman)	4	5	4	(1)	(1)	0
4.	FRA (Ruurd Wiersma)	5	6	6	6	3	0
1.	GER (Graham Smith)	5	6	7	10	13	14
1.	ITA (Roel Panjer)	4	5	7	7	8	10
6.	RUS (Remco Zuidervliet)	5	4	2	(1)	-	-
1.	TUR (Jan Herman Veldkamp)	4	5	8	9	9	10

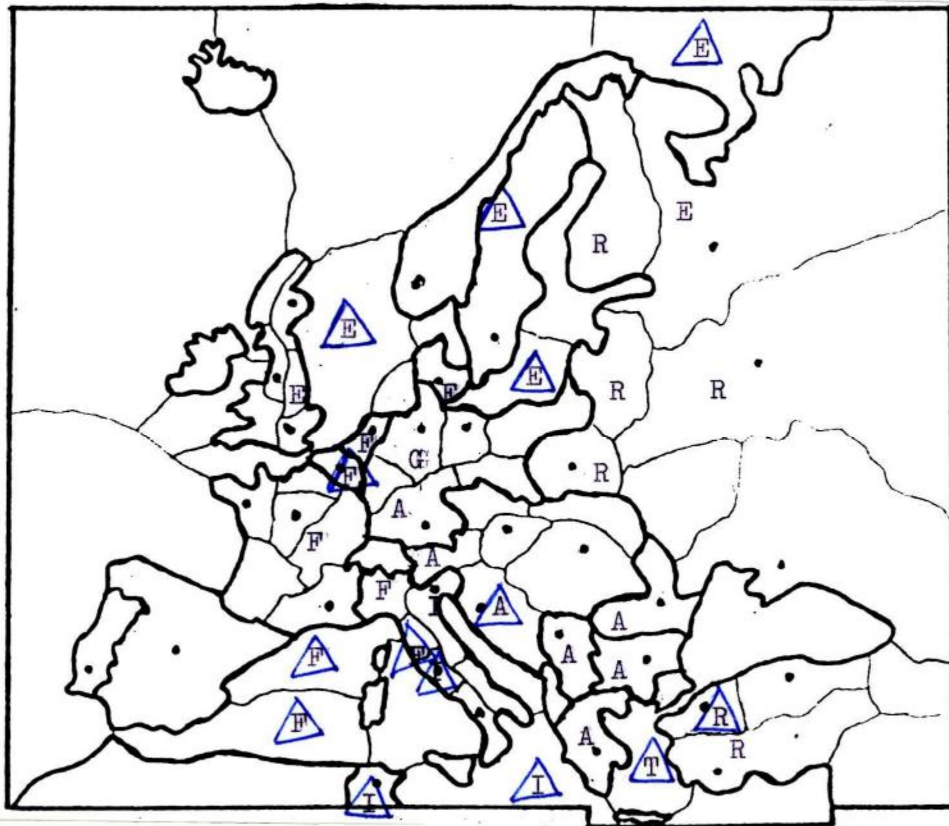
Ik zou er prijs op stellen als alle spelers mij een endgame-statement opsturen. Bij voorbaat dank.



DIPLOMACY YOU TOO ?

Summer 1908 GM Teijo Doornkamp

GM-World: Omdat Jochem van Hal geen zetten heeft ingeleverd en ik hem in deze omstandigheden geen NMR wil geven, wordt de partij een beurt aangehouden. Jochem heeft toegezegd wel weer zetten in te zullen leveren. Alle ingestuurde orders blijven geldig, maar kunnen uiteraard worden herroepen.

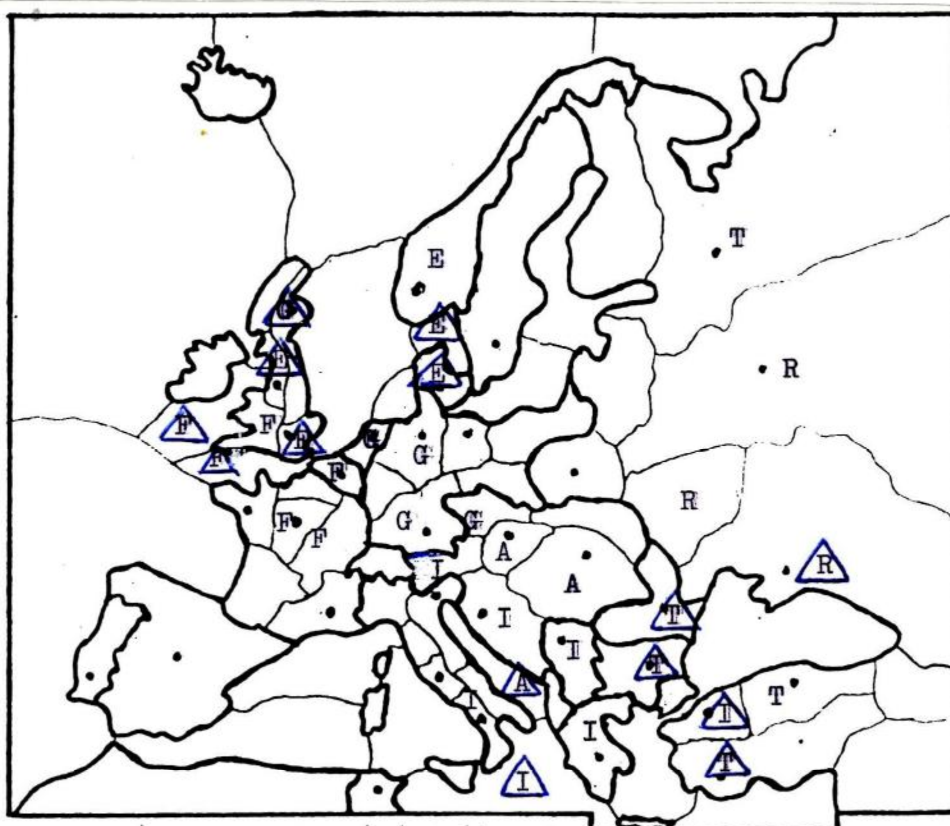


DIPLOMACY ZA ROEBEZJOM

Fall 1905 1983 MB GM:Peter Aars

"Engeland 'ontvangt' twee buitenlandse mogendheden. Turkije krabbelt uit het dal met twee builds."

AUS (Pieter Stolk) : A Apu-Rom, F ADR S A Vie-Tri, A Vie-Tri,
A Bud S A Vie-Tri, A Bul-Ser(disb.)
ENG (Han Wienbelt) : A Nor S (T) A Mos-StP, F Swe-SKA, F Den S F Swe-SKA,
F Lon-ENC, F Wal-Lpl
FRA (J.H. Veldkamp): F IRI S F ENC xxx, F ENC C A Pic-Wal, A Pic-Wal,
A Bel S A Bur xxx, A Bur S A Bel xxx
GER (Heino Koning) : A Hol xxx, A Ruh-Mun, A Mun-Boh, A Kie-Den, F NTH-Edi
ITA (Roland Bakker): F ION-ADR, F Smy-Con, A Ser-Bud, A Alb-Gre, A Tri-Bud,
A Tyr-Vie
RUS (Tom Mendel) : F StP(sc) xxx(ret. GOB), A War-Mos, A Ukr S A War-Mos,
F Sev xxx
TUR (Jaap Jacobs) : F Rum S F Con-Bul(ec), F Con-Bul(ec), A Mos-StP



Adjustments:

AUS (5+1-3=3): Vie, Bud, +Rom, -Tri, -Bul, -Con — A Rom (FFH)
ENG (5+1-1=5): Lon, Lpl, Nor, Swe, +Den, -Edi
FRA (6) : Home, Spa, Por, Bel + A Par
GER (5+1-1=5): Home, Hol, +Edi, -Den
ITA (6+2-1=7): Nap, Ven, Tun, Ser, Gre, +Con, +Tri, -Rom + A Nap
RUS (4+1-2=3): Mos, War, +Sev, -StP, -Rum - F GOB
TUR (3+3-1=5): Ank, Smy, +Rum, +Bul, +StP, -Sev + A Ank, +F Smy

Press:

GER-World: Lang leve vrij Schotland.
RUS-TUR: Hou jij in de eerste plaats je mond dan. Ik krijg steeds meer zin erop te slaan!
Typ-TUR: Ga vooral je gang. Waarschuw je ons wel even als het grote gebeuren gaat plaatsvinden, zodat de BRUTUS-redactie een heet-van-de-naald verslag kan verzorgen.
RUS-World(-Tur+GM): Wie helpt mij?

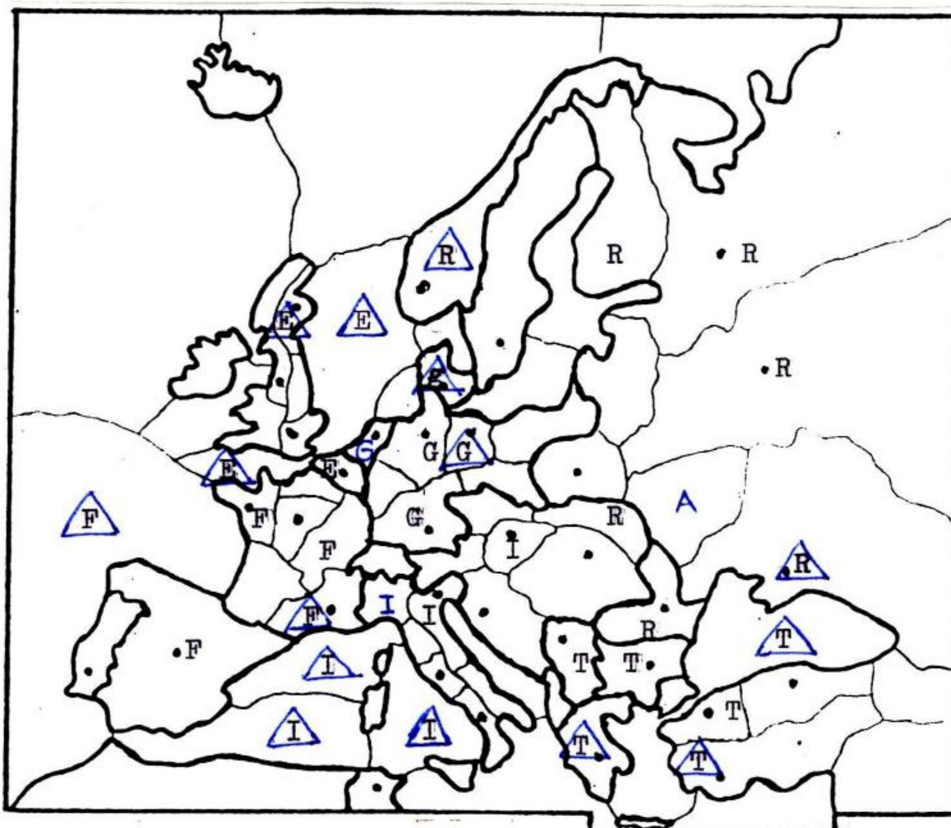
DIPLOMACY VROOM VERRAAD

Fall 1902 1983 MN GM:Guus Lobach

"Austria wordt definitief afgemaakt. Rusland krijgt heel Scandinavie onder controle, terwijl het Westerse front nog geheel open is"

AUS (Wim Oldenburger): F Gre S (I) F Tun-ION(NSU;disb.), A Gal-Ukr, A Bud S (I) A Tri-Tun(Imp.)
ENG (Erik Smidt) : F Edi-NTH, F Nor-Swe(ret.Bar), F ENC S A Bel xxx, A Bel xxx, F NTH-Den
FRA (Frank Hoekstra) : F Bre S F Spa(sc)-MAO, F Spa(sc)-MAO, F Mar S A Por-Spa, A Por-Spa, A Par-Bur

GER (Wally Koster) : A Ruh-Hol, A Kie S F Hel-Den, F Hel-Den, A Bur-Mun
ITA (Harrie vd Laan) : F WMS-MAO, F Tus-LYO, F TYS S F Tus-LYO, A Pie-Mar, A Tri-Vie
RUS (Erik Joustra) : F Swe-Nor, A Fin S F Swe-Nor, A Rum S (T) A Ser-Bud(NSO), A StP S F Swe-Nor, A War-Gal, F Sev S A Rum xxx
TUR (Gerrit-Jan Hondelink) : A Con-Rum, F BLA C A Con-Rum, A Bul S F AEG-Gre, F AEG-Gre, A Ser S A Con-Rum



Adjustments:

AUS	(3-2=1)	: Bud, -Gre, -Vie	- A Bud
ENG	(5-1=4)	: Home, +Bel, -Hol, -Nor	- F Bar(FFH)
FRA	(6-1=5)	: Home, Spa, Por, -Bel	
GER	(4+1=5)	: Home, Den, +Hol	+ F Ber
ITA	(5+1=6)	: Home, Tri, Tun, +Vie	+ A Ven
RUS	(6+1=7)	: Home, Swe, Rum, +Nor	+ A Mos
TUR	(5+1=6)	: Home, Bul, Ser, +Gre	+ F Smy

Press:

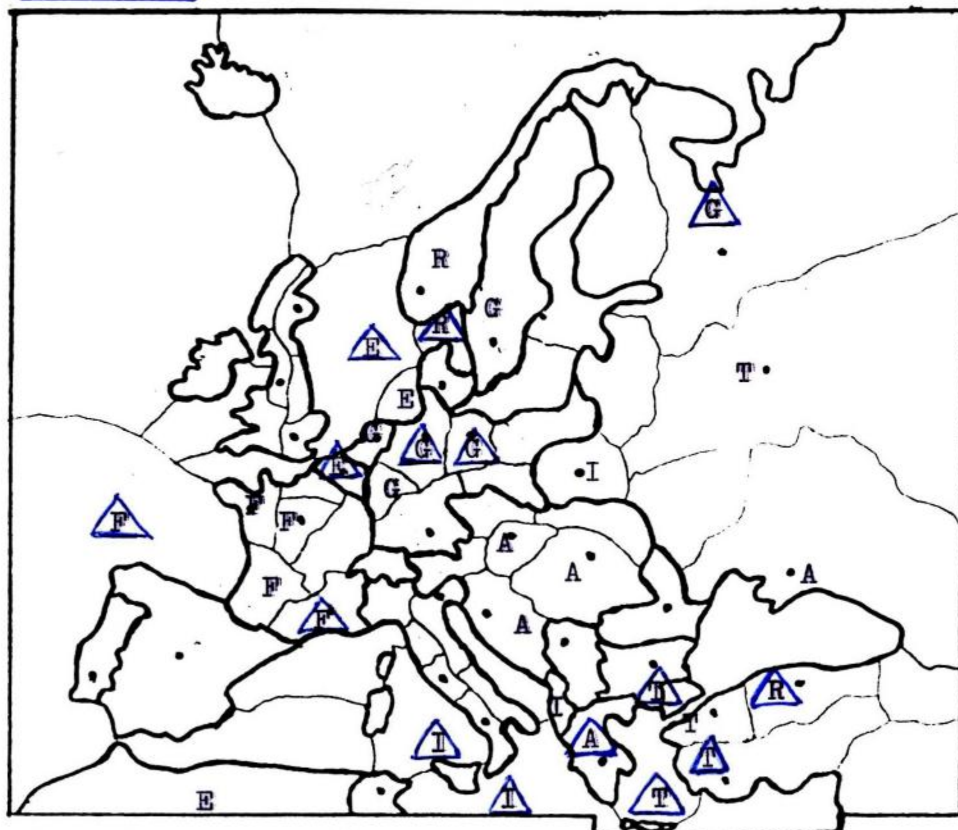
ENG-RUS: Waarom moest dat nou?
ENG-GER: Dit leek mij toch het veiligst om op het bord te blijven, maar misschien heb ik je verkeerd ingeschat, daarvoor mijn excuses.
Typ-ENG: Dit noem je veilig???
ENG-FRA: Ik hou me aan de afspraken, zoals je ziet.
ENG-ITA: Laat eens wat van je horen.
RUS=ENG: Alsnog gefeliciteerd! De afstand en mijn bijgeloof weerhielden mij om de reis naar het hoge noorden te ondernemen. Je krijgt mijn presentje wel in Londen.
GM-Pers: Opnieuw omkoopschandaal tussen Moskou en Londen?
TUR-ITA: Het echte goud ligt voorbij de zuilen van Heracles.
TUR-AUS: Give me a break.
TUR-RUS: Jammer dat Engeland weggetrokken is, dat had tussen ons een hoop ergernis gescheeld.
TUR-GER: "Heim ins Reich"-politiek?
Gerrit-Jan- Afke's Zevental: Tjongejonge, wat een partij! De grootste eikel en de verschrikkelijkste schrijffout uit de Dippy-geschiedenis in een partij.

DIPLOMACY   AFKE'S ZEVENTAL

Fall 1902   1984 FC   GM: Jan Herman Veldkamp

Kommentaar lijkt me overbodig.

AUS (Jordite Koopman): A Tri-Vie, A Bud-Tri, A Rum-Sev,
F Gre S (I) F ION-AEG (NSO)
ENG (Arnold Bakker) : F Edi-NTH, F NTH-HEL, F ENC S F Bel,
F Bel xxx, A Bre-NAf
FRA (Peter v/d Akker): F MAO C (E) A Bre-NAf, A Gas S A Pic-Bre,
A Par S A Pic-Bre, A Pic-Bre
GER (Geert Kuiper) : F Nor S A Den-Swe (retr. StP(nc)), A Den-Swe,
A Ruh-Bel, A Hol S A Ruh-Bel
ITA (Harm Miedema) : F TYS-ION, F ION-EMS, A Alb S (A) F Gre, A Gal-War
RUS (Jannie Graf) : F Ska S A Swe-Nor, A Swe-Nor, A Tyr-Ven,
F Ank-Con
TUR (AMJ Caldenborgh): A Sev-Mos, A Con S F Bul(sc), F Bul(sc) S F AEG-Gre,
F AEG-Gre



Adjustments:

AUS (4+2=6)	Bud, Tri, Ser, Gre, +Vie, +Sev	+ A Tri, 1 short
ENG (5-1=4)	Home, Bel, -Bre	- F ENC
FRA (4+1=5)	Par, Mar, Spa, Por, +Bre	+ F Mar
GER (4+2=6)	Home, Hol, +Swe, +StP	+ F Kie, +F Ber
ITA (4+1-1=4)	Rom, Nap, Tun, +War, -Ven	
RUS (8-6+1=3)	Nor, Ank, -Home, -Swe, -Vie, +Ven	- A Ven (FFH)
TUR (4+1=5)	Con, Smy, Bul, Rum, +Mos	+ F Smy

Press:

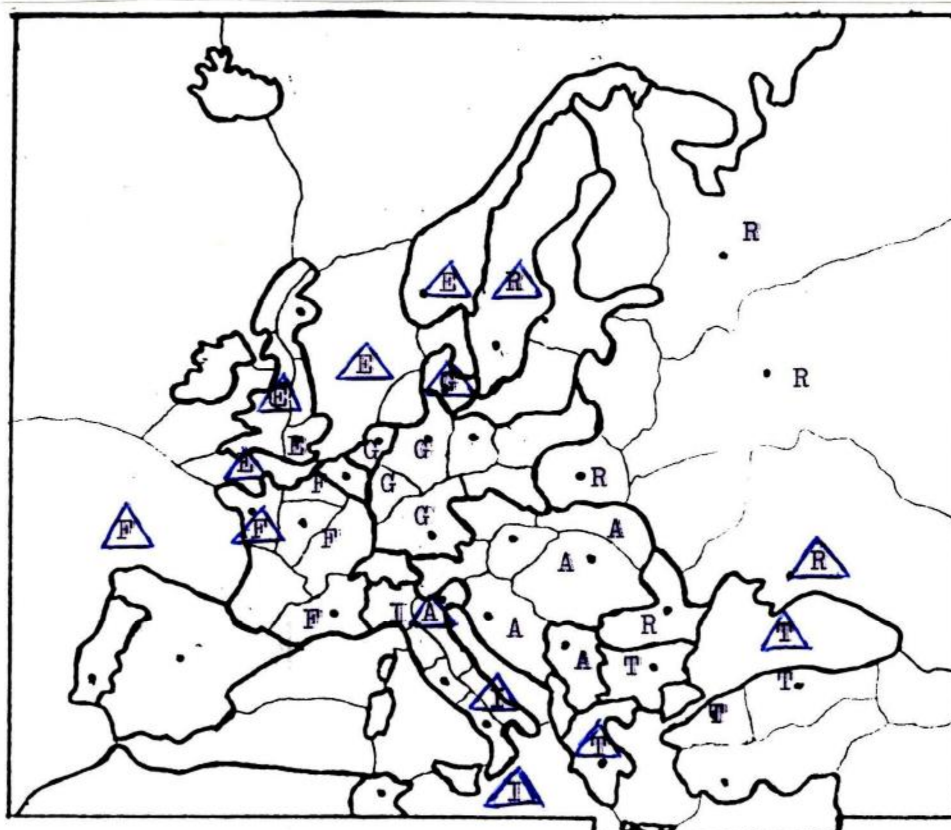
TUR-GM : Dat ik nou juist Turkije moet spelen.
TUR-RUS : Beter een male chauvinist pig dan een hitsige dolle mina.
AUS-TUR : Pas maar op. Turkije is ook befaamd om zijn eunuchs.
ENG-ITA : Tunis is slechts een vakantieplaats voor een vermoeid leger.
RUS-TUR : Dat huis waar jij woont, staat dat niet bekend als relaxcentrum?
RUS-GM : Ik heb het gevoel alsof ik in een mierennest ben gevallen.
GM-RUS : Ik ben benieuwd hoe je al die 'mieren' weer uit je kleren wil krijgen.
(G) A StP-RUS: Brr, koud hierboven

DIPLOMACY DE JOKER

Fall 1902 1984 FB GM:Jan Feringa

"Italy moet - mede door zijn NMR - breken. Rusland en Duitsland doen het na hun NMR rustig aan , terwijl Engeland en Frankrijk zich op de confrontatie voorbereiden."

AUS (Tom Mendel) : F Ven xxx, A Tri S F Ven xxx, A Ser S A Gal-Rum,
A Bud S A Gal-Rum, A Gal-Rum
ENG (Mente Heemstra): F ENC C A Lon-Bel, A Lon-Bel, F Nth MS F Nor
FRA (Redmer Alma) : F MAO-ENC, A Mar-Bur, A Bur-Bel, A Pic S A Bur-Bel
GER (Marc Le Clerq) : A Hol S (E) A Lon-Bel, A Ruh S (E) A Lon-Bel,
A Kie S F Den xxx, A Mun S A Ruh xxx, F Den xxx
ITA (Ronald Kiel) : NMR1. Heeft A Pie, A Tun, F ION, F Apu
RUS (Jan Haveman) : F Swe S A StP-Nor, A Stp-Nor, A War-Gal, A Rum xxx,
F Sev S A Rum xxx, A Mos S F Sev xxx
TUR (Frank Hoekstra): A Arm-Ank, F BLA S (R) A Rum xxx, F AEG-Gre,
A Bul S F AEG-Gre



Adjustments:

AUS (5) : Home, Ven, Ser
ENG (4+1=5) : Home, Nor, +Bel + F Lpl
FRA (4+1=5) : Par, Bre, Spa, Por, +Mar + F Bre
GER (5) : Home, Den, Hol
ITA (4-1=3) : Nap, Rom, Tun, -Mar - A Tun (FFH)
RUS (6) : Home, Swe, Rum
TUR (4+1=5) : Home, Bul, +Gre + A Con

Press:

ENG-World: Geen press deze keer, ik wacht af....
FRA-ITA: 1. ..., c7-c6
FRA-RHA: Wat een rotsmoes!
FRA-ENG: Wat een rotsmoes!
GM-FRA: Dat had efficienter gekund.
GER-RUS: Je lijkt wel een gatenkaas, nou maar hopen dat ze niet allemaal tegelijk komen knabbelen.
GER-FRA: Niet onderhandelen betekent dat je niets wil hebben....
GER-ENG: Let's proceed.
GER-GM & World: Excuses voor de NMR. Het zal niet weer gebeuren.

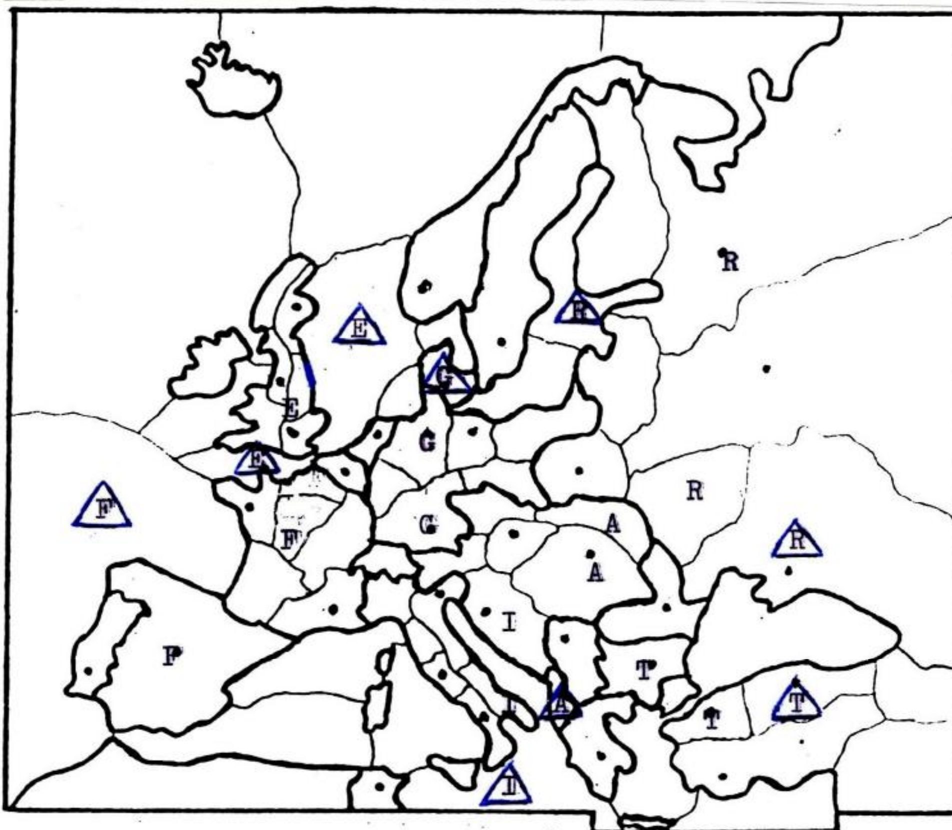
GM-GER: Om je het daarbij iets gemakkelijker te maken lijkt een lichte sanctie me een puik idee. How about a bottle of sake?
RUS-TUR: U kunt binnenkort een geschenkverpakking vodka tegemoetzien.
GM-RUS: Als je A Rum S A War-Gal had gespeeld had je jezelf ook mogen tracteren.
RUS-GM: Sorry voor de NMR, maar ik zat die week in Parijs. Vandaar.
GM-RUS: Het verband tussen die twee zaken ontgaat me enigszins.

DIPLOMACY   STABBEN IS MENSELIJK

Spring 1901   1984 ??   GM:Harrie van der Laan

"Woest beginjaar"

AUS (Heino Koning) : F Tri-Alb, A Vie-Gal, A Bud S A Vie-Gal
ENG (Lambert Wolterbeek Muller) : F Lon-ENC, F Edi-NTH, A LPL-Yor
FRA (Meine van Veen) : F Bre-MAO, A Par-Bur, A Mar-Spa
GER (Johnny Bottema) : F Kie-Den, A Ber-Kie, A Mun-Bur
ITA (Paul Michel) : F Nap-ION, A Ven-Tri, A Rom-Apu
RUS (Albertus Koster): F Sev-BLA, F Stp(sc)-GOB, A Mos-StP, A War-Ukr
TUR (Frank Hoekstra) : F Ank-BLA, A Con-Bul, A Smy-Con



Press:

FRA-World: Voor geval van nood: mijn telefooonnummer is 131081, maar de hospita, van wie de telefoon is, is slecht ter been!
FRA-RUS: Tot straks in Vienna!
ITA-ENG: Ik vertrouwde de Duitse keizer niet zo.
Typ-ITA: En daarom val je AUS en TUR in 1901 aan.
ITA-GER: Dat blijkt dus onjuist te zijn.
Typ-ITA: Jij bent snel 'om'!
RUS-GER: Pas op, maar IK bijt niet.
RUS-FRA: Niet te hard.

GER-TUR: Geheelonthouding he? En dat in Turkije, nou geloof ik het helemaal niet meer.



ITA-TUR & RUS: Tevreden?
ITA-AUS: Tja, ik moet toch iemand aanvallen.
Typ-ITA: Smoezen verzinnen kun je nog steeds niets van.

RUS-TUR: Pak 'm.
RUS-ENG: Noorwegen is echt voor jou.
RUS-AUS: Potverdikkie.
Typ-RUS: Heino in AUS, dat is echt een nachtmerrie.

TUR-World: Iedereen een leuk spel toegewenst! (Ja, dit is een cliche).
TUR-GM: Wat dacht je van BZN (Bende Zonder Naam)?
GM-TUR: Ik houd meer van reggae.
GM-World: De naam is bedoeld als uitdaging.

PRONKJEWAIL BOERENJONGENS

Veurjoar 1700 Spelmeester Roel Panjer

S (Peter Aars) : B Std-Wsm, S Std S B Std-Wsm, B Hgk-Adu
H (Ronald Kiel) : NMR !
W (Harrie vd Laan) : S Tal-Stk, B Bel-Pek, B Win-Zdb
F (Redmer Alma) : S Del-ES, B Dam-Sid, B Bed-Uit

Braiv'n

W-G : Ain stadjer dei uut Holland komt en in Drinte woont, dat kin ja nait veul soeps wez'n.
W-H : Aizinger Klaikloede.
SM-W : Nait slecht jong, lang nait slecht.
SM-Stad en Lande : De noam goa 'k nait oetleg'n.

PRONKJEWAIL II — ROEL PANJER

Tot mijn grote vreugde heb ik vele positieve reacties ontvangen op het spel, waarvoor mijn dank. Het is door een aantal mensen, tot in Noord-Ierland toe, al een paar keer gespeeld. Hierdoor kwamen een aantal onduidelijkheden aan het licht, die ik zal trachten te verhelpen.
Zo hebben Winsum en Winschoten dezelfde afkorting. Daarom wordt de afkorting van Winsum Wsm.
Er zijn een aantal grenzen op de kaart onduidelijk:
-Vanuit Ptb is UW met een Schipper te bereiken.
-Spij grenst aan Bed, Dam niet aan Uit.
-Tnb grenst aan Wsm ,Bed niet aan Std.
-De grens Bar, Ven, Pek en Stk levert problemen op. Pek grenst wel aan Ven en Stk maar niet aan Bar. Voor de andere streken die aan dit punt grenzen geldt m.n. het zelfde.
-Bun grenst niet aan Bel.
Voor de postale versie geldt nog dat press, "braiv'n", alleen geplaatst wordt ,indien ze in het Gronings geschreven is. Dit geldt niet voor buitenlanders.

PRONKJEWAIL BOZZEM

Spelstart

SM:Roel Panjer,Amethiststraat 36,9743 KJ Groningen,050-774818
Stad:Nicholas Whyte,215 Upper Lisburn Road,BT 10 OLL Noord-Ierland.
Hunsingo:Frank Hoekstra,Molenpad 3,9884 PJ Niehove.
Westerwolde:William Whyte,215 Upper Lisburn Road,BT 10 OLL Noord-Ierland.
Fivelingo:Erik Smidt,Esdoornlaan 712,9741 MJ Groningen, 050-770910
SM-Stad en Lande:Bozzum is Grunnegers veur Schoorsteenmantel. Ik wens joe veul plezaaier mit dit spel.

SOPWITH ERICH VAN STALHEIN

Turn 4 GM: Jan Herman Veldkamp.

Het trieste einde van Dirty Harry. Hij was toch niet Dirty genoeg, want Grizzly Adams raakt hem voor zijn laatste 3 Damage punten en hij verdedigt zich niet eens... Pa Pinkelman en Grizzly beschieten elkaar van 1 hex afstand. Beide -4 . De trofee voor de gemeenste schutter gaat wederom naar Beary Rufe.

	Move1	Move2	Move3	Hex	Dir	Ammo	Damage
Dirty Harry (Harry vd Laan)	R/F-O	R/F-O	RIP...				
Erikraak vd G.S. (Wally Koster)	LS/F-O	A/F-O	A/F-O	N17	NE	13	4
Woodstock (Peter Aars)	A/F-O	A/F-O	RS/F-O	F7	NE	13	12
Peter Burymore (Pieter Stolk)	R/F-O	R/F-O	A/F-O	Q13	SE	10	9
Pa Pinkelman (Roel Panjer)	A/F-A*,R	RS/F-O	A/F-O	G13	NE	13	8
Grizly Adams (Wim Oldenburger)	R/F-L*	RS/F-R*	RS/F-A	D12	NW	7	8

Damage: Grizly -4, Pa P. -4, Harry -3.

Clouds: all clouds move NW

I N15 O15 P15 P14 O14
II K13 L13 M13
III H5 I5 I6
IV G1 H2 I2
V B8 B9 C9 D9
VI K4 L4 M5 N5

Press :
Grizly-World :"Waarom komt iedereen mijn kant op ?"
Grizly-Woodstock:"Pak hem"
Burymove-Erik :"Beter een blode Erik dan een dode Erik ? Of ken je het verschil tussen links en rechts niet meer ?"
Woodstock-Erik :"G.S. is Geschifte Simplisten ?"
GM-World :"Ook vliegtuigen die geland zijn kunnen geraakt worden"
GM-World :"Het opstijgen van een vliegveld, na geland te zijn gaat net zo als het opstijgen aan het begin van het spel. Dat wil o.a. zeggen dat het vliegtuig van elke airstrip kan opstijgen. Prettige vakantie iedereen.

SNITS' REVENGE CHLJOEID

Turn 4 GM: Jan Feringa

Peter Aars (de Sproedelwassers): Heins Ant-Div k (S Div), Otto Atr-Fin
Teijo Doornkamp (de Drie Musketiers): Atos Atr-Fin k (S Atr), Portos Div-Lob
Jan Herman Veldkamp (BRUTUS): Peter Div-Atr, Guus Lob-Agu, Rob Agu-Eye k (S Eye)
Harrie vd Laan (the Killing Rasta's): Linton Kwesi Johnson Atr-Fin k (S Fin), Augustus Pablo Atr-Agu k (S Agu), Burning Spear Ant-Div k (S Div)
Popo's: P1 Glu-Out
Wally Koster (Chljoeid): R2 Ant-Div ch (Burning Spear), R3 Glu-Atr ch (Peter), R4 Ter-Fin ch (Otto), M4 Sec-Lap(=R5), M5 Ter-Lap(=R6), S Lob Pri-Lob, S Atr Fin-Atr, S Glu Lap-Glu, S Ant Lap-Ant.
Pri: S Div, Sec: M6, Ter:M7.

Weer een bloederig beurtje dus: een Snorg, twee Runangitms en twee Snits exit.
De huidige inhoud van de organen:

Pri: S Pri, S Div
Sec: S Sec, M6
Ter: S Ter, M7
Agu: S Agu, Guus, Augustus Pablo
Ant: S Ant
Atr: S Atr, P2, Atos
Div: Heins, P3
Eye: S Eye, Rob

Fin: S Fin, Otto, R4
Fle: S Fle
For: S For
Glu: S Glu, P1, L.K.J.
Lap: S Lob, M4, M5
Lob: Portos
Mut: S Mut
Pro: S Pro

Press:
De Sproedelwassers-GM: Sinds wanneer worden persberichten niet meer gepubliceerd? Als we deze klus voltooid hebben ben jij de volgende.
GM-De Sproedelwassers: In Warffum merkte ik dat ik de adjudicaties thuis had laten liggen. De zetten wist ik nog wel, maar van die belachelijke press van jou wist ik me uiteraard niets meer te herinneren.
De Sproedelwassers-GM: Je bent er chljoeidend bij.
Otto-Atos: Hast du mein quieksenentchen gesehen?
GM-Teijo: Daar ga jij mee op vakantie???
De Twee Musketiers-Heins: Sandwichspread?
GM-De Twee Musketiers: Het lijkt mij meer een ham-kaas-worst-type.

SNITS' REVENGE LANDRU

Turn 3 GM: Jan Herman Veldkamp

Gerard Burger (de Ducks): Kwik Ant-Div, Kwek Div-Lob k, Kwak Glu-Atr
Lambert Wolterbeek Muller (Kick Wilstra & de Neefjes): Kick Out-Glu k S(Glu), Neefje2 Glu-Atr, Neefje4 Out-Ant, Neefje5 Out-Glu
Peter Aars (Buters): Jacquelien Out-Glu, Sander Div-Lob k, Yvonne Out-Ant, Rein Out-Glu k
Wally Koster (Fam. v.d. Berg): Marmot Ant-Div, Rat Out-Glu, Muis Out-Ant
Jan Feringa (Landru): R2 Lap-Glu ch (Kick), R3 Lap-Ant ch (Yvonne)
R4 Lap-Pri, M4 -Lap(=R5), M6-Lap(=R7), M5-Lap(=R6)
Pri: M7, Sec:M8, Ter:M9

Press:

Neefje2-Kwak:"Kom jij echt zo snel klaar ?"
Kick-Landru :"Ploert !" (Mijn mooie neefjes)
Landru-Kick :"Waar blijven de nichtjes?"
Neefje2-Kwek:"Hou nou eindelijk je snater eens !"
Neefje2-Kwik:"Kun je misschien 't raam op een kiertje zetten ?"
Neefje2-Landru:"Leuk behang"
Landru-Neefje2:"Leuke buurvrouw"
Neefje2-Kwak :"Hou jij ook zo van Snorg met pindasaus..?"
Neefjes-GM :"Wil je onze dobbelsteen niet eens een keer proberen ?"
Fam vd Berg-World:"Ziet, de Berg heeft een muis gebaard"

CHATEAU HAUT-KOENIGSBURG

Beurt 7 GM: Peter Aars

Beertje Colargol laat akuut z'n pijl en boog vallen en trekt z'n zwaard. Voordat hij het beseft heeft hij al een klap van Otje's zwaard te pakken, wat hard aan komt. Hij komt echter sterk terug. Er ontwikkelt zich een gevecht op leven en dood. Onder het gevecht roept Otje Beertje Colargol toe:"Wil je dood? Dan moet je zo doorgaan! We kunnen toch samen naar het kasteel gaan en samen de top bereiken?". Natuurlijk meent Otje dit niet want hij mept vrolijk door. Ai ai, wat gebeurt daar? Otje slaat het zwaard uit de handen van zijn tegenstander. Otje probeert z'n zwaard op de keel van Beertje C. te zetten maar hij is hem te snel af en grist z'n wapen weer van de grond. Helaas voor hem weet Otje dat niet te waarderen. Onder het motto 'woensdag gehaktdag' wordt Beertje C. door Otje in een laatste verwoestende uithaal gesloopt. Beertje C. zakt in elkaar. Een beetje beduusd blijft Otje staan en denkt:"En dat terwijl ik hem slechts aan een boom opknopen wilde".



TeijoHasji trekt verder. Voor de zekerheid houdt hij enkele molotovs gereed om zoals hij dat zo passend uit weet te drukken het eerste het beste levende wezen dat hij ziet met een paar van die dingen voor zijn kanus te gooien. Hij loopt naar het pad links van hem en zet er flink de pas in. Hij loopt vlak langs een rotswand rechts van hem. Het pad stijgt en de begroeiing gaat over van loofbos naar naaldbos. Het pad buigt af naar het westen.
Macho Hracho ziet na 6 meter rennen links van hem een pad waar hij heen rent. Hij vervolgt zijn weg over het pad dat in NW-richting loopt en zich verwijdert van de rotswand.
Alphonso le Malin rent met getrokken zwaard verder over het pad. Tien meter terug ging een pad naar links. Nu ligt links van hem een rotswand van oost naar west. Het pad loopt verder in NNO-richting en stijgt nogal.
Oberon rent door het bos verder en komt op een gegeven moment op een pad terecht dat hij verder vervolgt.
Frits Spits doet niet anders dan het rennen langs het ravijn links van hem.
De Monnik heeft ook haast maar stuit na 6 meter op een Ogre. Hij drukt het beest z'n nog steeds brandende fakkel in de snuit. Jankend springt de Ogre weer van het pad af. De Monnik vervolgt zijn weg en trekt ondertussen de pijl uit z'n rug die hij in z'n koker stopt. Het pad buigt af naar het oosten. 30 meter verderop ziet hij een kruising opdoemen.
Killer Kane kijkt even naar de wegwijzer en rent dan vrolijk verder achter De Monnik aan. Hij ziet de Monnik een Ogre afbluffen met een brandende toorts. Voor de zekerheid trekt hij zijn bijl. Na 36 meter komt hij bij de Ogre aan. Killer Kane valt aan. De Ogre beseft dat hij vandaag zijn dag niet heeft en gaat er vandoor na enkele klappen geinkasseerd te hebben. De Monnik is uit zicht verdwenen.

Press:



Mo-KK : Kan er niet eens een bedankje af?
MH-Otje : And all castles made of sand melt into the sea eventually.
MH-KK : Ik moet Otje aanvallen? Hoezo? Otje is vast heel aardig.
MH-Monnik : Als jij zorgt dat ik kasteelheer word, mag jij er een kerk naast bouwen.
ALM-Monnik : Een echte heer heeft geen zegen nodig en zeker niet van een inhalige monnik.
KK-World : De reformatie begint.
KK-Monsters: Is er nog een monster voor een weggeworpen voedselpakket te vinden?
Monsters-KK: Ben je als kind met het waswater weggegooid?
KK-Monnik : Jammer maar het voedselpakket is al te ver weg. Zullen we vrede sluiten om samen de nieuwe god uit te schakelen?

WEEDBOX: SCHOT IN HET DUISTER Turn 8 GM T. Doornkamp

	A	B	C
Niek van Diepen:	FOUT		
Wally Koster :	FOUT		
Rob v/d Burg :	NMR 1		
Roel Panjer :	1. 39b	xxx	49a
	2. 49a	17a	48b, 49a

Press

GM-RP: Jouw eerste straal van turn 4 was a niet b.

VAIN RATS RATTENKONING

Fall 1906 GM Wally Koster

Oostenrijk krijgt een dreun, Italie profiteert maar wil zichzelf in de weg zitten.

AUS (Peter Aars) : A Ser-Rum, A Ukr S A Ser-Rum, A Tyr-Vie, A Tri-Vie, A Tus-Pie
ENG (Jan Feringa) : F IRS C A Wal-Por, F MAO C A Wal-Por, F BAL S F Den-Kie, F NTH-ENC, F Den-Kie, A Wal-Por, F StPnc-BAR, A Nor-StP
FRA (Guus Lobach) : NMR 1 heeft F Naf, F Bre, A Boh
GER (Ynte Visser) : NMR 1 heeft F GOB, A Mun, A Bel-Bur, A Kie (exit; NRO)
ITA (Teijo Doornkamp) : A Pie-Ven, A Gre-Ser, A Rom S A Pie-Ven, F TYS-Tun, F WMS-Naf, F ION-Gre
RUS (Anarchy) : A Fin xxx
TUR (Anarchy) : F Rum xxx (exit; NRO)

Adjustments:		Builds/Breaks:
AUS (8 -4= 4):	Home, Rum, -Ser, -Gre, -Ven, -Rom	-A Pie (FFH)
ENG (8+2 =10):	Home, Nor, Swe, Den, Stp, Bel, +Kie, +Por	+A Lon, +F Lpl
FRA (4 -1= 3):	Par, Bre, Spa, -Por	-
GER (4 -1= 3):	Ber, Mun, Hol, -Kie	-
ITA (7+4 =11):	Nap, Smy, Con, Mar, Tun, Bul, War, +Ven, +Rom, +Ser, +Gre	+F Nap 4 short NMBP
RUS (2 = 2):	Sev, Mos	1 short
TUR (1 = 1):	Ank	1 short

Er is een hyperspacejoker ingezet: van Gre naar Cly

PRESS: AUS-ITA : Beter een slijmjurk dan een kwijlebal.
ENG-ITA : Beter een patser dan een travestiet
ENG-AUS & ITA : Jullie vergeten de twee appeltjes.
GM-ITA : Volgens mij vergis je je wel.

VAIN RATS WAR OF THE SEWER

Fall 1904 GM Teijo Doornkamp

De blunder van de maand: Italie heeft geen F Nap dus F NMR was geen terechte adjudicatie.

AUS (Wally Koster)	: A Boh-Ven
ENG (Peter Dols)	: F NTH S F Lon-ENC, F NAO-MAO, F Lon-ENC, F Den-Kie, A Hol-Ruh
FRA (Jan Herman Veldkamp)	: A Bel-Bur, A Spa-Por, F ENC-Lon (retr. Bel), F MAO-Bre
GER (Yvonne Buter)	: A Edi-Yor, A Kie-Den
ITA (Harry van de Laan)	: A Sil-Mun, A Ukr-Rum, A Bud S Ukr-Rum, A Vie S A Bud xxx, F ION-Gre, F WMS-Tun
RUS (Jan Feringa)	: A War-Lvn, F BAL-Swe, F Nor S F BAL-Swe, A Mos-Ukr, F BLA-Con, A Smy-Ank, F Bulec S F BLA-Con, A Ber-Kie
TUR (Chris Frowein)	: A Ser S (I) F ION-Gre, F Naf xxx, A Con xxx (exit; NRO), F Ank xxx

de drawproposals zijn verworpen maar opnieuw ingediend

Adjustments:		Builds/Breaks:
AUS (1+1-1=1)	: +Ven, -Vie	-
ENG (5 =5)	: Home, Den, Hol	-
FRA (4+2 =6)	: Home, Spa, +Por, +Bel	+F Mar, +A Par
GER (3 -2=1)	: Kie, -Mun, -Bel	-A Yor (FFH)
ITA (6+4-1=9)	: Nap, Rom, Tri, Bud, Tun, +Vie, +Gre, +Rum, +Mun, -Ven	+A Rom, +F Nap, 1 short
RUS (8+3-1=10)	: Home, Nor, Ber, Smy, +Con, +Swe, +Bul, -Rum	+A War, +A Sev
TUR (5 -3= 2)	: Ank, Ser, -Bul, -Gre, -Con	-F Naf (FFH)

PRESS:

AUS-ITA: Haha.
RUS-ITA: Volgens mij is 'Stabby Harry' nog altijd de meest toepasselijke naam. Misschien moet je een column over bepaalde plantaardige producten beginnen.

FTF-UITSLAGEN

Groningen, 6-6
1907

1.	Jan Haveman(T)	8
2.	Rinus Spit(E)	7
3.	Bas ter Balkt(R)	6
4.	Marc Le Clerq(G)	5
	Frans Kappen(F)	5
6.	Bert Hepping(A)	2
7.	Neutral Italy	1

Groningen, 12-6
1906

1.	Harrie vd Laan(I)	10
2.	G.J. Hondelink(F)	6
	Roel Panjer(G)	6
4.	Redmer Alma(E)	5
	Lolke Boonstra(R)	5
6.	Mente Heemstra(A)	2
7.	Karel de Jong(T)	-05

Den Haag, 16-6
1905

1.	Ivo Bouwman(E)	6
	Lex Pater(F)	6
	Hans Vijlbrief(A)	6
4.	J.H. Veldkamp(R)	5
	Paul Michel(T)	5
6.	Guus Lobach(G)	3
	Peter Aars(I)	3

Groningen, 22-6
1907

1.	Frank Hoekstra(E)	7
2.	Peter Zersch(F)	6
	Johnny Bottema(G)	6
4.	Jan Haveman(R)	5
	Bert Hepping(I)	5
6.	Harrie vd Laan(T)	3
7.	Marc Le Clercq(A)	2

Hiermee is de volgende stand in de strijd om de BRUTUS-trofee bereikt:

1.	Lex Pater	8.33(9)
2.	Hans Vijlbrief	7.75(8)
3.	Martin v. Hal	6.89(9)
4.	Ivo Bouwman	6.57(7)
5.	Erik Joustra	5.67(6)
6.	Jan Haveman	5.28(7)
7.	Marc Le Clercq	4.28(7)
8.	Bert Hepping	3.20(5)
9.	Jochem v Hal	1.60(5)

POSTALE RATINGLIJST JAN

Omdat er al weer een half jaar voorbij is sinds de lijst voor de laatste maal opgeschoond is, zijn deze keer weer louter actieve spelers opgenomen. Zoals elders in dit nummer te lezen valt is "Het einde van de droom" beeindigd, waardoor Graham net niet lijstaanvoerder is geworden. Misschien dat dit Roland Bakker kan prikkelen om weer eens te gaan onderhandelen.
Achter de naam staan tussen haakjes resp. het aantal beeindigde en het aantal nog lopende spelletjes van de betreffende speler vermeld.

1.	Roland Bakker	(2,3)	216.22
2.	Graham Smith	(3,1)	215.57
3.	Roger van de Putte	(4,3)	190.79
4.	Rob van der Burg	(2,3)	172.54
5.	Marc van Ganzen	(3,3)	164.96
6.	Sebastiaan van Dam	(1,1)	151.82
7.	Guus Lobach	(2,2)	146.97
8.	Chris Frowein	(1,2)	146.33
9.	Paul Frentrop	(1,2)	144.24
10.	Ivo Bouwman	(5,2)	136.44
11.	Jan Herman Veldkamp	(1,1)	135.18
11.	Roel Panjer	(1,1)	135.18
13.	Peter Boersma	(1,2)	130.67
14.	Paul Michel	(1,3)	126.73
15.	Peter Dols	(2,1)	126.67
16.	Peter Aars	(1,3)	123.78
17.	Heino Koning	(3,3)	120.05
18.	Bernd Timmerman	(3,1)	118.30
19.	Wiebe Fokma	(1,2)	112.50
20.	Jaap Jacobs	(3,2)	112.48
21.	Hauke Jansen	(2,2)	112.32
22.	Jos Krijnen	(1,2)	111.81
23.	Jan Feringa	(2,2)	107.69
24.	Ton van der Veer	(2,1)	94.05
25.	Paul Meerts	(7,1)	93.03
26.	Frank Naets	(1,1)	92.85
27.	Erik Joustra	(1,3)	92.63
28.	Patrick van der Valk	(1,1)	90.58
29.	Wally Koster	(3,4)	84.45
30.	Dirk-Jan Out	(1,1)	82.14
31.	Teijo Doornkamp	(1,3)	81.93
32.	Sjaak de Winter	(1,1)	79.45
33.	Henk Revet	(1,2)	78.74
34.	Henk van Voorthuysen	(1,2)	77.98
34.	Koos de Jong	(1,3)	77.98
36.	Marc Raets	(1,2)	75.86
37.	Marcel Vink	(2,1)	71.17
38.	Louis de Koning	(2,2)	65.63
39.	Jochem van Hal	(2,1)	64.13
40.	Remco Zuidervliet	(2,2)	63.38
41.	Nico Oosterbaan	(5,2)	56.59

Entailed Estate NK'83 (JM)	1210.11
You too? (Brutus)	1014.54
Za Roebezjom (Brutus)	883.88
De Koe en de Haas (JM)	865.25
Hebben is hebben (JM)	810.39
Mie Wan Tralalala (Oxy)	774.58
Si vis pacem ne pares (Oxy)	758.14
Stabben is menselijk (B)	746.78
Why me? (Je Maintiendrai)	744.77
Als je begrijpt.. (Oxy)	744.24
De Generaal (Brutus)	711.07
Reclaimer (Skilt & Frint)	707.69
Alles of niets (Oxymoron)	700
De Joker (Brutus)	700
Afke's Zevental (Brutus)	700
Lions' Dance (S & F)	697.41
Octopussy (JM)	694.05
Verneuckte Haes (Oxy)	693.04
1000 Vlinders (Oxymoron)	690.49
Dissimulator (S & F)	690.26
Weg naar het licht (Oxy)	689.06
Geld speelt geen rol (Oxy)	683.25
Vroom Verraad (Brutus)	677.08
From Russia with love (JM)	650.67
Wapenbroeder (JM)	641.18

&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&
&   &
& DEADLINES VAN DE SPELEN: &
&   &
& Snits: &
& VRIJDAG 24 AUGUSTUS 18.00 &
&   &
& Peter Dols en Peter Aars: &
& WOENSDAG 29 AUGUSTUS 18.00 &
&   &
& Alle andere gevallen: &
& VRIJDAG 31 AUGUSTUS 18.00 &
&   &
&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&

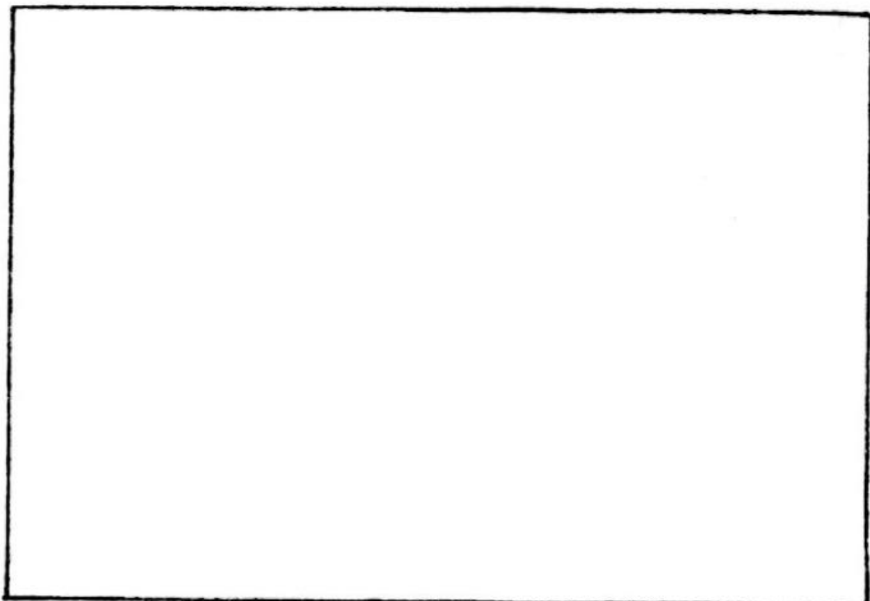
ZINE POLL

Dit is je laatste kans om te stemmen voor de Zine Poll! Stemmen inleveren voor 10 Juli bij Jan of voor 18 Juli bij Richard Walkerdine, 144 Stoughton Road, Guildford, Surrey, GU2 6PG, UK.
Nog een keer de regels:
- je moet op tenminste twee zines stemmen en op elk zine stemmen dat je regelmatig leest.
- elk zine moet gewaardeerd worden met een cijfer tussen de 1,0 en de 10,0
- editors en co-editors mogen niet voor hun eigen zine stemmen.

Om in de algemene ranglijst voor te komen moet minstens 8% van de kiezers op een bepaald zine stemmen. Stemmen dus!

DRUKWERK

WAT 'N HEERLIJKE VERRASSING!



Peter Aars	Oude Meerdijk 87	7824 RS	Emmen	05910-28509	
Teijo Doornkamp	Esdoornlaan 732	9741 MJ	Groningen	050-770910	
Jan Feringa	Radijsstraat 11b	9741 BJ	Groningen	050-771297	
Guus Lobach	H.Molemastr. 32	9989 AZ	Warffum	05950-2133	Giro: 1929742
Jan Herman Veldkamp	Basaltstraat 230	9743 TX	Groningen	050-774815	